

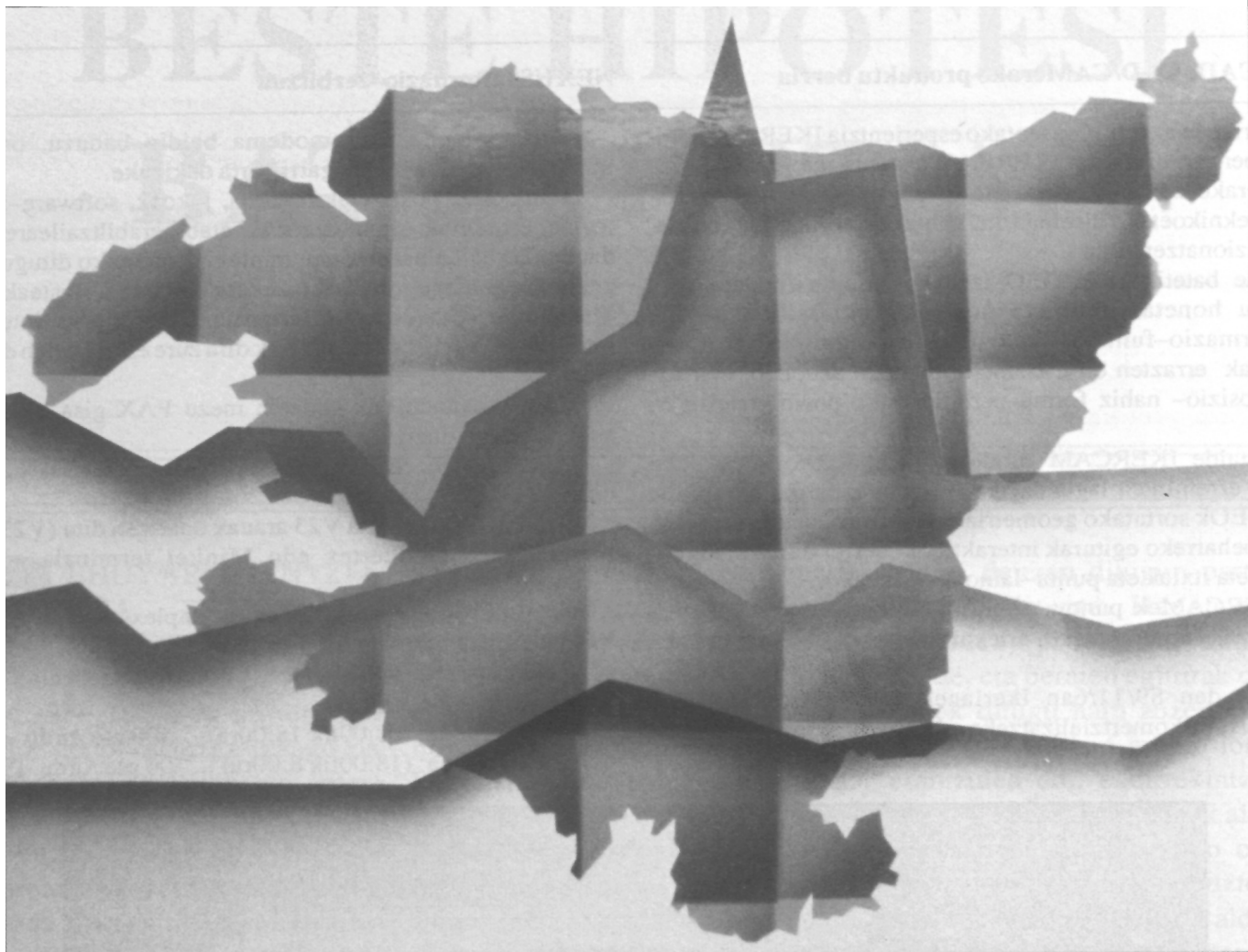
IRUDIAK LANTZEN

“Orain badakigu” izenburuaz eman zion hasiera “Etxeko ordenadorea” sailari J. M. Iturriotzek 1986ko otsailean. Bertan arlo honi dagokionez, irakaskuntzaren mundua nondik nora bideratzen zen adierazten zitzaigun eta programatzaileek erabili behar zuten tresneria zein zen zehazten, besteak beste.

Harez gero gauzak nahikoa aldatu dira eta SPECTRUMaren hedapena etxeetan erabiltzera mugatu dela esan badaiteke ere, ezin esan PC eta bateragarriena eskoletara mugatu denik, zeren eta zenbait etxetan (eta gero eta gehiagotan) bai bait dago PCren bat.

```

10 REM IRUDIAK EGITEKO PROZEDURA
20 SCREEN 2,0:CLS:KEY OFF
30 LOCATE 25,14:PRINT ". : Lapitza beheara  ! : Lapitza gora  B : Bete"
40 X=1:Y=1:PSET (X,Y),1:TE$="" :BOR$="B"
50 WHILE ASC(TE$)<>13
60  TE$=INKEY$:WHILE TE$<>"":TE$=INKEY$:WEND
70  WHILE TE$="" :TE$=INKEY$:WEND
80  IF TE$="." THEN 190
90  IF BOR$<>"E" THEN PSET (X,Y),0
100  A$=RIGHT$(TE$,1)
110  IF A$="H" THEN IF Y>0 THEN Y=Y-1 ELSE BEEP
120  IF A$="P" THEN IF Y<190 THEN Y=Y+1 ELSE BEEP
130  IF A$="M" THEN IF X<639 THEN X=X+1 ELSE BEEP
140  IF A$="K" THEN IF X>0 THEN X=X-1 ELSE BEEP
150  IF A$="I" THEN IF X<639 AND Y>0 THEN X=X+1:Y=Y-1 ELSE BEEP
160  IF A$="Q" THEN IF X<639 AND Y<190 THEN X=X+1:Y=Y+1 ELSE BEEP
170  IF A$="O" THEN IF X>0 AND Y<190 THEN X=X-1:Y=Y+1 ELSE BEEP
180  IF A$="G" THEN IF X>0 AND Y>0 THEN X=X-1:Y=Y-1 ELSE BEEP
190  PSET (X,Y),1:IF TE$="." THEN BOR$="E"
200  IF TE$="!" THEN BOR$="B"
210  IF TE$="B" OR TE$="b" THEN PSET(X,Y),0:PAINT (X,Y),1,1
220 WEND
230 LOCATE 25,1:PRINT SPC(79);
240 LOCATE 25,5:INPUT "Zein izen jarri nahi diozu? ",IZEN$
250 IF LEN(IZEN$)>8 THEN IZEN$=LEFT$(IZEN$,8)
260 LOCATE 25,1:PRINT SPC(79);:IZEN$="A."+IZEN$
270 DEF SEG=&HB800
280 BSAVE IZEN$,0,16000
290 CLS
300 BLOAD IZEN$
310 END
    
```



Irakaskuntz munduan ahalegin handiak egin badira ere, tamalez ez dela nahikoa egin esan behar. Makina bat arazo sortu da praktikara eramateko unean; bai tresneri aldetik, bai irakaslegoaren aldetik eta baita programatzaileen aldetik ere. Arazoak arazo, bide bat egin da, eta guk geure aldetik, programatzearen bideari ekin diogu. Bertan metatzen joan garen esperientzia aldizkarian azalduz joan gara eta horixe da oraingoan ere egin nahi duguna.

Programatzeko unean ezinbesteko garrantzia du programa alaiak burutzeak. Bai; ezinbes-

teko garrantzia; ia edukinak duen adinakoa.

Beraz, nola alaitu programa? Nola egin erakargarriagoa? Honetan, azaltzeko erak badu garrantzia. Azaltzeko eran berriz, irudiak ere badu berea. Baina gehienetan, PC eta bateragarrietan hori lantzea ez da gauza erraza izaten.

Bestalde, eta aitortu egin behar, teknika honen garapenean aurrerapauso handiak ematen ari dira guztion onerako; scanner-ak lekuko. Baina, bitarteko hauek erabiltzea ez dago gaur egun guztion eskueran. Dena den, badaude

bitarteko sinpleagoak ere eta horietako bat da gaur guk hemen agertu nahi duguna; higidurateklen kontrolean oinarritzen dena hain zuzen.

Proposatzen dugun posibilitate hau, esan bezala, higidurateklak kontrolatzean eta noiz irudikatu nahi den eta noiz ez adieraztean datza. Gauza erraza eta sinplea, baina oso praktikoa; programatxo honekin egindako irudiak fitxategi batean gorde baitaitezke, ondoren beste programaren batean erabili ahal izateko. Ea zuretzat ere baliagarria den.

